

Document de conception Projet Pong

Les obstacles : Le choix algorithmique que j'ai choisi et le fait d'avoir créé une classe pour pouvoir afficher les obstacles. J'ai créé une classe obstacle qui a 4 paramètres qui sont la taille et la coordonnée de l'obstacle.

Elle est initialisée avec 4 random qui permette de lui donner des coordonnées aléatoires mais qui est géré par rapport à l'écran et qui ont des constantes qui permettent de le gérer ensuite. Je crée des obstacles et ça permet de mettre 2 obstacles au hasard sur les jeux.

Mais il y a un petit bogue car quand l'obstacle est au milieu la balle reste coincée dans le rectangle.

J'aurais pu faire autrement en utilisant les rackets comme obstacle. Créer de nouveaux rackets utilisant des raquettes qui ne se déplacent pas mais qui ont une apparition aléatoire, le problème de cette solution est que je n'aurais pas pu gérer la taille des rackets car elles sont prédéfinies. Elle aurait donc la même taille que les rackets qui sont utilisés pour les balles.

Pong :

Pong est un jeu simple mais très drôle à faire avec des amis, Le but du jeu est simple, il suffit de mettre la balle dans le camp ennemi pour gagner des points. Mais attention il y a des obstacles qui sont là pour vous gêner donc ne vous laissez pas intimider par eux. Avec les différents modes de jeux aucune chance de s'ennuyer.

